Licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NOTICE D'UTILISATION
INSTRUCTIEBOEKJE

NES-WS-FRA

WRESTLEMANIA STEEL CAGE CHALLENGE

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

SECURITE D'ABORD

- Vous êtes en possession d'un jeu de haute précision, comportant des circuits électroniques complexes. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter, ne pas le faire tomber ou le démonter.
- Eviter de toucher aux contacts électriques, les tenir à l'abri de l'humidité et de la poussière qui sont susceptibles d' endommager votre jeu.
- Ne pas nettoyer au pétrole, ni avec du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants.
- Si vous jouez durant de longues périodes, faites une pause de 10 à 15 minutes, a peu près chaque heure.

VEILIGHEID VOOROP...

- Dit is een precisiespel met een complex elektronisch circuit. Bewaar en gebruik dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Probeer het nooit te openen of uit elkaar te halen.
- Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen. Hou het schoon door de spelcassette te bewaren in de doos.
- Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunner, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen.
- Als je lang achterelkaar speelt, hou dan ongeveer om het uur een pauze van zo'n 10 tot 15 minuten.

ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment, SA. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING: GEBRUIK GEEN T.V. MET FRONT- OF RETROPROJEKTIE

Gebruik geen front- of retroprojektie-televisie voor het Nintendo Entertainment System ("NES") en de NES spelletjes. Uw projektietelevisiescherm kan blijvend beschadigd raken als videospelletjes met stilstaande beelden of patronen op uw projektietelevisie gespeeld worden. Gelijksoortige schade kan plaatsvinden als u een videospel in de pauze-stand zet. Als u uw projektietelevisie gebruikt voor NES-spelletjes, kan noch Nintendo, noch ACCLAIM ENTERTAINMENT, SA aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het NES of aan de NES spelletjes; andere stilstaande of zich herhalende beelden kunnen eenzelfde schade aan projektietelevisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV- producent voor verdere informatie.

AVERTISSMENT: A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NES, SUPER NES OU GAME BOY.

Quelques très rares personnes-la population dite "photosensible"-encourent des risques de crise d'épilepsie suite à l'exposition visuelle à une multitude de stimulations lumineuses intermittentes présentes dans notre environnement quotidien. Une telle réaction peut être provoquée, notamment, par certaines images télévisées ou certains jeux vidéo (compris des jeux sur consoles NES, Super NES et Game Boy) qu'une de ces personnes ait, ou non, déjà subi une crise. Si vous-même ou une personne de votre famille souffrez d'épilepsie, il est recommandé de prendre, au préalable, conseil auprès de votre médecin.
Si, malgré ces précautions, vous ressentez des troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, autres mouvements involontaires, désorientation, perte de connaissance, troubles mentaux, étourdissements, nausées et/ou convulsions, il est vivement conseillé d'interrompre l'utilisation du jeu et de consulter aussitôt votre médecin.

WAARSCHUWING: EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan-en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nog nooit zon aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici of andere leden van je familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogtrillingen of spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, gedosoriënteerdheid, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden onmiddellijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

RELEVEZ LE DEFI DU COMBAT EN CAGE !

Que vous soyez un novice ou un vétéran rompu au monde du catch, soyez certain de ne jamais avoir connu rien de plus difficile que le combat en cage d'acier de : **WWF WrestleMania Steel Cage Challenge.**

Choisissez votre rôle ! Sélectionnez l'un des 10 athlètes les plus puissants de WWF SuperStars : Hulk Hogan, "Rowdy" Roddy Piper, Sid Justice... à moins de préférer Ted DiBiase, The Mountie, ou The Undertaker. Mais vous pouvez également faire équipe avec Irwin R. Schyster et Bret "Hit Man" Hart, ou bien réunir Jake "The Snake" Roberts et "Macho Man" Randy Savage. C'est à vous de choisir mais, qui que vous décidiez d'être, vous devrez relever le défi le plus difficile du monde : combattre dans la cage d'acier de **WWF WrestleMania Steel Cage Challenge !**

MISE EN PLACE DU RING

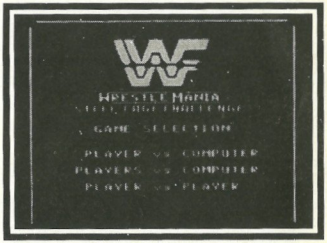
Chargement

1. Assurez-vous que la console est hors tension (OFF).
2. Introduisez la cartouche "WWF WrestleMania Steel Cage Challenge" en suivant les instructions du mode d'emploi de la console.
3. Allumez votre console (ON).

Lorsque vous êtes prêt à entrer dans le vif de l'action, appuyez sur le BOUTON START.

SELECTION DES SUPERSTARS

Une fois que vous avez appuyé sur le BOUTON START, vous voyez apparaître le premier ECRAN DE SELECTION :



Appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le HAUT ou vers le BAS pour choisir l'un des trois modes de jeu : **one player vs.computer** (un joueur contre l'ordinateur), **two players vs. computer** (deux joueurs contre l'ordinateur) ou **player vs. player** (deux joueurs l'un contre l'autre). Lorsque, sur l'écran, le champion indique le mode que vous désirez, appuyez sur le BOUTON SELECT.

Choisissez ensuite l'un des quatre types de compétition : **one-on-one competition** (combat en simple), **tag team competition** (combat en équipe), **tag team world championship tournament** (tournoi international en équipe), ou **single world championship tournament** (tournoi international en simple). **(NOTE : pour remporter un tournoi international, votre catcheur ou votre équipe doit vaincre les neuf autres catcheurs ou les quatre autres équipes !).**

Appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le HAUT ou vers le BAS pour choisir votre type de match, puis appuyez sur le BOUTON SELECT pour valider votre choix.

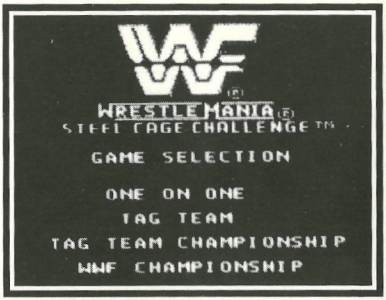
Déterminez ensuite le niveau de difficulté : **Easy** (facile), **Medium** (normal) et **Difficult** (expert). Appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le HAUT ou vers le BAS pour choisir le niveau désiré, puis validez votre choix avec le BOUTON SELECT.

Lorsque vous optez pour une rencontre en simple (one on one), vous devez choisir entre un match classique ou en cage d'acier (Steel Cage).

A MA DROITE...

Après avoir choisi le mode de combat, le type de rencontre et le niveau de difficulté, vous devez désigner le champion WWF qui se battra pour vous. Appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le HAUT ou le BAS pour choisir parmi les 10 athlètes exceptionnels qui vous sont proposés.

Appuyez sur le BOUTON A ou B pour choisir un catcheur (ou deux, si vous êtes en équipe). Si vous jouez contre l'ordinateur, celui-ci sélectionne lui-même ses catcheurs.



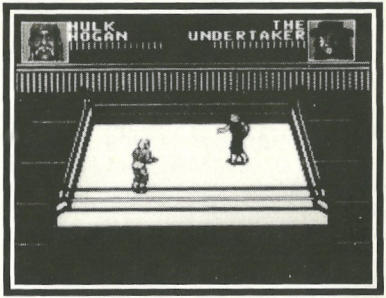
Howard Finkel présente alors les vedettes du match qui va commencer.

Une fois les annonces terminées, l'action commence !

VUE DU RING

L'illustration ci-contre est une vue rapprochée du ring sur lequel vont s'affronter les SuperStars de WWF.

Dans la partie supérieure de l'écran se trouvent les barres d'énergie de chaque athlète. Ne les oubliez pas ! Elles vous indiquent qui a l'avantage et quand lancer des attaques offensives un peu plus sophistiquées.



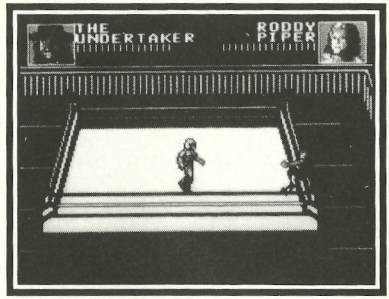
PRINCIPES DE BASE

Pour vous déplacer sur le ring : appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le HAUT ou vers le BAS pour aller au fond du ring ou revenir sur le devant ; appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers la GAUCHE ou la DROITE pour vous diriger dans ces directions.

Pour courir sur le ring : appuyez simultanément sur les BOUTONS A et B pour commencer à courir ; maintenez les boutons enfoncés pour continuer sur votre lancée.

Pour rebondir sur les cordes : appuyez simultanément sur les BOUTONS A et B et courez droit vers les cordes.

Pour grimper sur le ring et en descendre : appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour diriger votre catcheur vers les cordes, soit du côté droit du ring soit du côté gauche. Vous ne pouvez pas sortir du ring par l'avant ou par le fond.

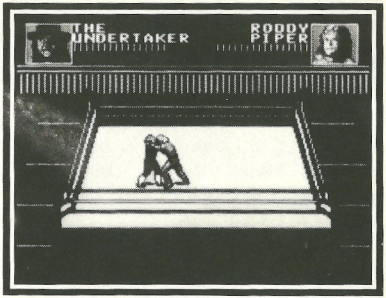


TECHNIQUES D'ATTAQUE DE BASE

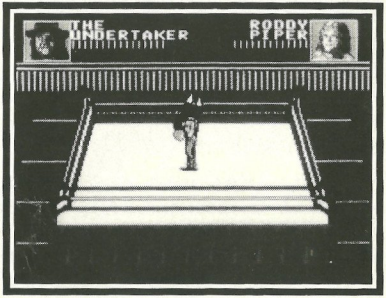
Grâce aux mouvements expliqués ci-dessous, vous pouvez mettre en place les débuts d'une stratégie offensive : **Pour faire une prise et empoigner votre adversaire,** marchez directement vers lui. Si les deux catcheurs marchent l'un vers l'autre en même temps, l'avantage revient à celui qui a le plus d'énergie en réserve.

Le catcheur qui a le dessous devra appuyer sur le BOUTON A de manière répétée pour essayer de surmonter l'attaque de son adversaire. Celui qui a l'avantage dispose de quatre possibilités :

1. Donner un coup de tête, en appuyant sur le BOUTON A.
2. Plaquer l'adversaire, en appuyant sur le BOUTON B.
3. Lancer l'adversaire dans les cordes, le poteau ou la cage, en appuyant simultanément sur le BOUTON B et sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.
4. Jeter l'adversaire au tapis, en appuyant simultanément sur les BOUTONS A et B.



Pour donner des coups de poing à l'adversaire : appuyez sur le BOUTON A s'il est à l'arrêt, ou s'il court et que vous êtes debout.



Pour donner un coup de pied à votre adversaire : appuyez sur le BOUTON B si vous êtes debout et que votre adversaire est à l'arrêt ou en train de courir. Pour donner un coup de pied à votre adversaire tandis que vous êtes en train de courir, appuyez simultanément sur les BOUTONS A et B.

(REMARQUE : si, après avoir rebondi sur les cordes, vous donnez un coup de pied en courant, celui-ci devient un coup de pied en avant).

Pour frapper du pied votre adversaire lorsqu'il est à terre, appuyez sur le BOUTON B (que vous soyez à l'arrêt ou en train de courir).

TECHNIQUES D'ATTAQUE SOPHISTIQUÉES

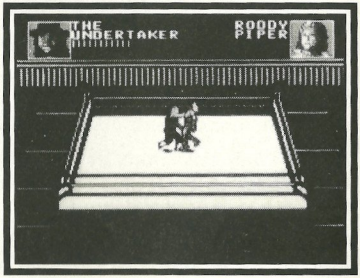
Maintenant que vous connaissez les principes de base et que vous savez lancer une attaque, il est temps d'apprendre quelques nouvelles prises.

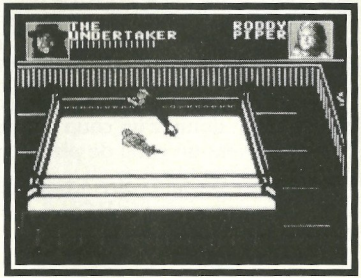
Pour faire rebondir votre adversaire dans les cordes : appuyez sur le BOUTON B tandis que vous êtes en train de courir.

Pour donner un coup d'épaule à votre adversaire : appuyez sur le BOUTON A tandis que vous êtes en train de courir et que votre adversaire court vers vous.

Pour écraser votre adversaire alors qu'il est au tapis : courez vers lui et appuyez sur le BOUTON A.

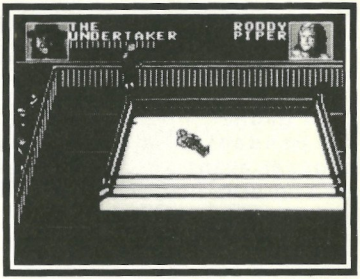
Pour donner une manchette à votre adversaire : assurez-vous d'abord qu'il est au tapis. Appuyez ensuite sur le BOUTON A si vous êtes à l'arrêt, ou simultanément sur les BOUTONS A et B si vous êtes en train de courir.





PRISES ACROBATIQUES

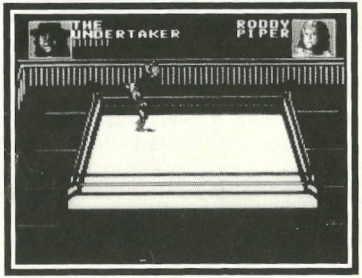
Les prises acrobatiques peuvent être exécutées du haut des poteaux (manchettes en extension) ou sur le tapis (en rebondissant sur les cordes et en donnant des coups de pied en avant et en hauteur).



Pour grimper au sommet du poteau, allez dans un coin du ring, puis appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE dans la direction correspondant à cet angle particulier. Votre catcheur monte alors sur le poteau.

Pour sauter du poteau, appuyez sur le BOUTON B.

Pour donner une manchette à partir du haut du poteau, appuyez sur le BOUTON A. Si votre adversaire est debout, la manchette l'atteint à la tête ; s'il est au tapis, le coup est porté au torse !

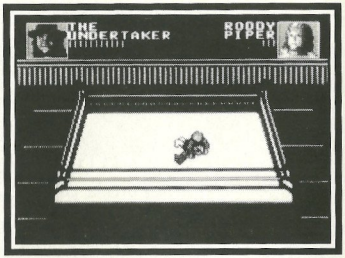


Pour effectuer une attaque à partir des cordes, rebondissez sur les cordes et, à ce moment-là, appuyez sur le BOUTON A.

Pour donner un coup de pied tombé en extension, rebondissez sur les cordes et, à ce moment-là, appuyez simultanément sur les BOUTONS A et B

POUR GAGNER

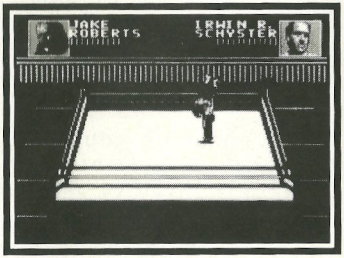
Pour tenter de clouer votre adversaire au sol, appuyez simultanément sur le BOUTON B et sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE tandis qu'il est au tapis. Mais attention : pour gagner, il faut maintenir l'adversaire au sol pendant 3 secondes ! S'il réussit à se dégager avant que l'arbitre n'ait eu le temps de compter jusqu'à 3, le match reprend de plus belle !



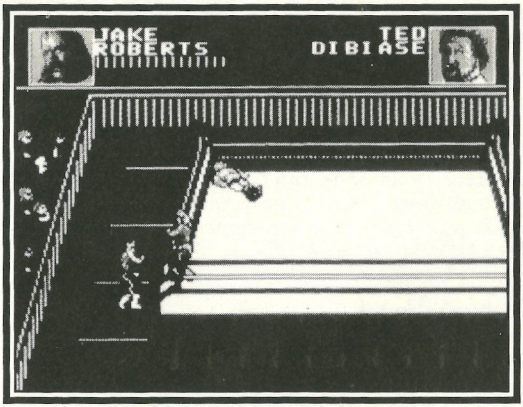
TECHNIQUES DE DEFENSE

Il existe quelques actions défensives que vous pouvez utiliser en cours de partie.

1. Pour vous relever alors que vous êtes au tapis, vous devez appuyer sur le BOUTON A de manière répétée, aussi vite que possible. Le nombre de fois que vous devez appuyer sur le bouton dépend de l'énergie qui vous reste. 2. Si vous êtes debout et que votre adversaire court vers vous, appuyez simultanément sur les BOUTONS A et B. Vous l'envoyez alors s'écraser au sol d'un coup d'assommoir extraordinaire !

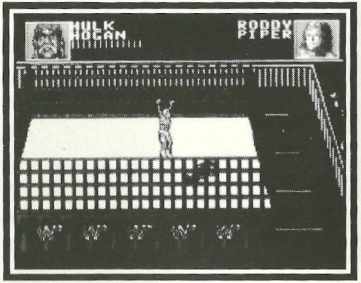


LES MATCHS EN EQUIPE



Tous les mouvements utilisés en simple, peuvent l'être aussi en équipe. Pour passer le relais, appuyez sur le BOUTON A lorsque vous êtes proche de votre partenaire.

LES MATCHS EN CAGE D'ACIER



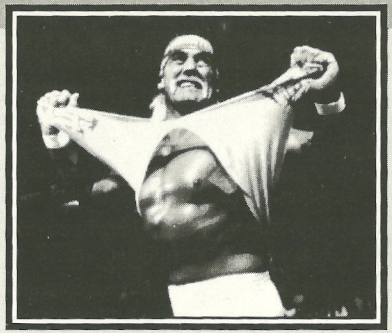
Tous les mouvements permis dans les épreuves en simple et en équipe peuvent être utilisés dans les combats se déroulant dans la cage d'acier. Cependant comme il n'y a pas de cordes, il n'est pas possible d'effectuer les prises qui y font appel (coups de pied en avant et rebondissements dans les cordes).

Pour gagner un match en cage d'acier, vous devez :

(1) Grimper au sommet de la cage tandis que votre adversaire est au tapis. Pour y parvenir, pénétrez dans la cage et appuyez de manière répétée sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le HAUT. ou

(2) Plaquer votre adversaire au sol. Pour ce faire, vous devez appuyer simultanément sur le BOUTON B et sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le BAS.

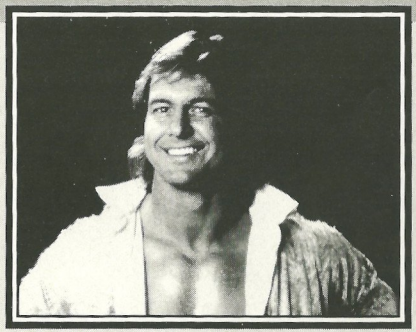
PROFIL DES SUPERSTARS DE WWF



HULK HOGAN

Taille : 1,88 m Poids : 137 kg

L'immortel Hulk Hogan est le genre de catcheur que l'on ne rencontre qu'une fois dans sa vie. Sa force massive, sa vraie sportivité et sa popularité sans pareille ont permis à "Hulkster" de tenir la tête de l'affiche de WWF pendant presque une décennie. Certains disent qu'il est le plus grand catcheur de tous les temps ; ce ne sont pas ses millions de fans qui diront le contraire !



RODDY PIPER

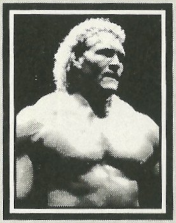
Taille : 2,01 m Poids : 110 kg

Né à Glasgow, en Ecosse, "Rowdy" (le Tapageur) Roddy Piper a gagné son surnom parce qu'il se bagarre plus dans la salle que sur le ring. Cette prédilection rend la tâche difficile aux athlètes qui aiment s'en tenir aux règles du catch traditionnel. Vous pouvez sans peine en conclure que "Rowdy" Roddy donne du fil à retordre à tous ses adversaires !

SID JUSTICE

Taille : 1,91 m Poids : 145 kg

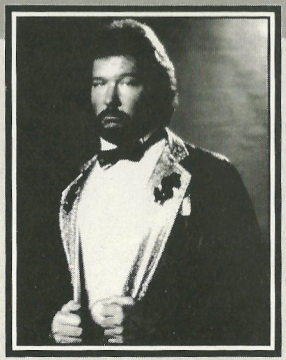
Ceux qui se sont trouvés suffisamment proches de Sid Justice pour pouvoir le regarder droit dans les yeux, affirment que son regard d'acier trahit une intense détermination. Mais cette attitude n'est qu'un début lorsque la justice est en jeu : tout en muscles et en nerfs, cet homme est solide comme du roc et peu d'athlètes peuvent espérer en venir à bout.

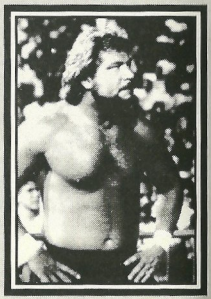


TED DI BIASE

Taille : 1,88 m Poids : 108 kg

"Tout a un prix", clame Million Dollar Man Ted DiBiase, qui s'est élevé au sommet de WWF en alliant habilement technique et corruption (il a même essayé d'acheter la fameuse ceinture WWF qui est attribuée au Champion !). Habité par une cupidité dévorante, DiBiase est un technicien du ring incomparable qui n'a pas besoin d'essayer de prendre le chemin de la facilité.





THE MOUNTIE

Taille : 1,88 m Poids : 112 kg

Le Mountie vient du Grand Nord ; c'est un catcheur à la technique raffinée et un bagarreur qui a lancé à tous les membres de WWF cet ultimatum : "Faites ce que je vous dis ou bien payez le prix de la douleur et de l'humiliation". S'étant érigé en homme de loi de WWF, il n'abandonne jamais, tant qu'il n'est pas venu à bout de son adversaire et a obtenu la victoire... ce qu'il réussit généralement à faire !

THE UNDERTAKER

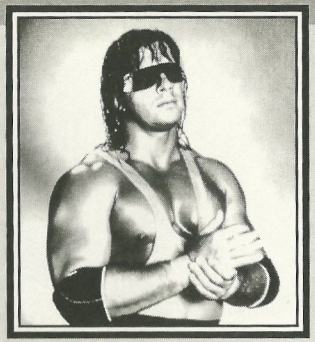
Taille : 1,93 m Poids : 150 kg

Son visage blême, abrité par un chapeau noir à larges bords, fait penser à une vision sortie d'un tombeau, mais ne vous y trompez pas : Undertaker (le croque-mort) n'est nullement décidé à s'allonger et à faire le mort devant l'un de ses adversaires... Sa fascination pour les cimetières et le bureau des pompes funèbres peut sembler bizarre, mais une fois que le gong du ring a retenti, il est aussi difficile à vaincre que la Mort !

BRET "HIT MAN" HART

Taille : 1,82 m Poids : 105 kg

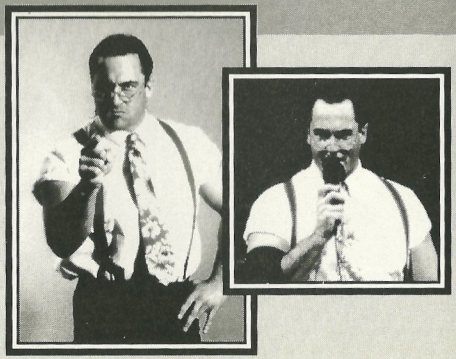
A poids égal, Bret "Hit Man" Hart peut, actuellement, être le meilleur catcheur du monde. Il possède une vitesse et une agilité remarquables et ses attaques acrobatiques sont parmi les meilleures. L'une de ses armes favorites est le coup de pied en avant qu'il décoche avec une précision extraordinaire. Mais il excelle aussi dans les autres techniques qu'il peut pratiquement toutes exécuter avec une adresse et une efficacité diaboliques.

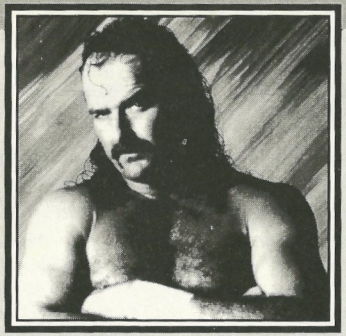


IRWIN R. SCHYSTER

Taille : 1,88 m Poids : 107 kg

Chaque fois qu'il entre sur le ring, Irwin R. Schyster fait trembler son adversaire en lui rappelant que ses initiales sont, en Amérique, synonymes de contrôle fiscal... Cet ancien agent du fisc est un catcheur solide à la technique calculée qui aime conserver ses bretelles et lutter en complet veston... IRS sait équilibrer ses combats et n'hésite pas à taxer ses adversaires...





JAKE ROBERTS

Taille : 1,96 m Poids : 112 kg

"Faites jamais confiance à un serpent" dit le dicton et, ces mots décrivent bien Jake "The Snake" ("le Serpent") Roberts. Ce tricheur peut tout aussi bien vous attaquer sournoisement par derrière, que vous aborder de front dans un combat rapide... De telles tactiques inspirent la crainte et le respect à ses adversaires qui ont souvent des difficultés à triompher du double jeu du "Snake".

"MACHO MAN" RANDY SAVAGE

Taille : 1,88 m Poids : 112 kg

Lorsque l'arène retentit du grondement des choeurs majestueux de "Pomp and Circum-stance", les fans savent que "Macho Man" Randy Savage va faire son entrée sur le ring. Macho Man est l'un des athlètes les plus excentriques que WWF ait jamais connus, mais sa musculature redoutable en fait aussi l'un des plus dangereux. Méfiez-vous de ses attaques acrobatiques, et notamment des manchettes qu'il décoche du sommet des poteaux.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video • Opperstraat • 38 Rue Souveraine • 1050 Brussels • BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

WWF* WrestleMania* et Steel Cage Challenge* sont des marques déposées de TitanSports, Inc. Hulk Hogan**, Hulkamania** et Hulkster** sont des marques de fabrique de Marvel Entertainment Group, Inc. Concession exclusive de TitanSports, Inc. Tous les autres noms de personnages, les indications qui s'y rapportent, les titres et logos utilisés sont des marques de fabrique de TitanSports, Inc. © 1992 TitanSports, Inc. Tous droits réservés. Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ et les sceaux officiels sont des marques de fabrique de Nintendo. Développé par Sculptured Software et © 1992 LJN, Ltd. LJN® est une marque déposée par LJN, Ltd. Tous droits réservés.

WIE DURFT DE UITDAGING VAN EEN KOOIWEDSTRIJD AAN?

Of iemand nu als nieuwkomer in de ring komt of als worstelveteraan, het staat vast dat hij of zij nog nooit zoiets veeleisends heeft meegemaakt als de **WWF Wrestlemania Steel Cage Challenge.**

Word één van de tien WWF supersterren, zoals Hulk Hogan, "Rowdy" Roddy Piper en Sid Justice of Ted DiBiase, The Mountie en The Undertaker. Ook kan een "tag team" worden gevormd met Irwin R. Schyster en Bret "Hit Man" Hart en is het mogelijk Jake "The Snake" Roberts en "Macho Man" Randy Savage als team te laten worstelen. Kies maar. Denk er echter aan: wie een speler ook wil zijn, hij of zij staat voor de moeilijkste uitdaging in de hele worstelwereld, de **WWF Wrestlemania Steel Cage Challenge!**

DE RING GEREED MAKEN

Laden

1. Controleer of de NES uit staat.
2. Doe de cassette met WWF Wrestlemania Steel Cage Challenge in het NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ als beschreven in de handleiding daarvan.
3. Zet de NES aan.

Klaar voor de strijd? Druk dan op de startknop.

HET AANTAL SUPERSTERREN KIEZEN

Nadat voor het eerst op de startknop is gedrukt, verschijnt het eerste keuzescherm.

Gebruik de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om één van de drie spelmogelijkheden uit te kiezen: één speler tegen de computer (1 player vs. computer), twee spelers tegen de computer (2 players vs. computer) of speler tegen speler (player vs. player). Als het sterretje op het scherm bij de gewenste keuze staat, moet op de selectknop worden gedrukt.

Vervolgens wordt gevraagd één van de vier wedstrijdtypen uit te kiezen: één tegen één competitie, "tag team"-competitie, "tag team"-toernooi om het wereldkampioenschap of toernooi om het individuele wereldkampioenschap. (N.B: Tijdens een toernooi om het wereldkampioenschap moet de worstelaar of het "tag team" van de speler alle negen andere worstelaars of alle vier de andere teams verslaan om het wereldkampioenschap te behalen!). Gebruik de boven- en onderkant van de vierpuntsdruktoets om het gewenste wedstrijdtype te kiezen en druk vervolgens op de selectknop.

Als voor een wedstrijd van één tegen één wordt gekozen, wordt gevraagd of dat een normale wedstrijd (regular match) of een wedstrijd in een kooi (cage match) moet zijn.

Daarna kan uit de drie moeilijkheidsniveaus worden gekozen: "easy" (gemakkelijk), "medium" (middelmatig) en "difficult" (moeilijk). Gebruik de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om het gewenste moeilijkheidsniveau te kiezen en druk vervolgens op de selectknop.

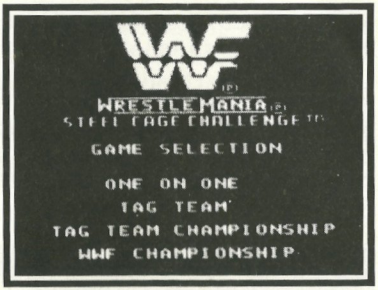
IN DEZE HOEK...

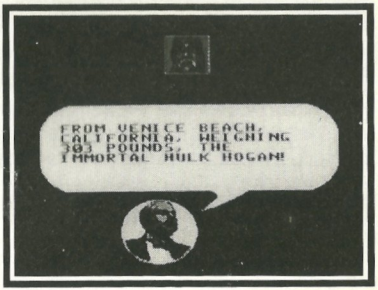
Nadat de gewenste wijze van worstelen is bepaald, is het tijd te kiezen welke worstelaar de speler wil zijn. Gebruik de boven- en onderkant van de vierpuntsdruktoets om een keuze te maken uit de tien formidabele supersterren.

Gebruik de A of de B knop om één worstelaar uit te kiezen voor een wedstrijd van één tegen één of twee worstelaars voor een "tag team"-wedstrijd. Als één of twee spelers tegen de computer worstelen, kiest deze laatste zijn eigen worstelaar.

Nu introduceert Howard Finkel de supersterren die meedoen aan de wedstrijd die op het punt staat te beginnen.

Nadat de ringmededelingen zijn afgelopen, kan de actie beginnen!

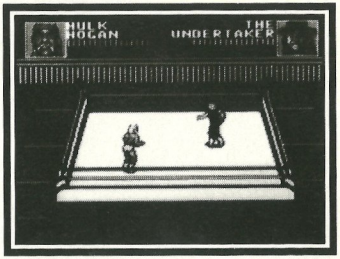




EEN BLIK OP DE RING

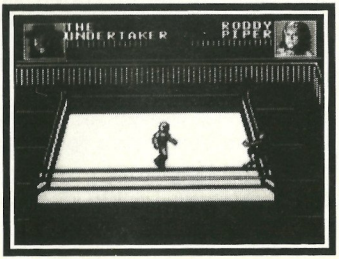
Hier wordt de ring waarin de WWF supersterren elkaar te lijf gaan van dichtbij getoond.

Let op de krachtniveau-indicators voor alle deelnemers bovenin het scherm; zij zijn van belang om te bepalen welke deelnemer aan de winnende hand is en wanneer een speler het beste bepaalde aanvallende acties kan ontplooien.



INLEIDING IN DE BASISBEWEGINGEN

Om een worstelaar door de ring te verplaatsen: Gebruik de boven- en onderkant van de vierpuntsdruktoets om hem naar de voorkant en de achterkant van de ring te verplaatsen en de linker- en rechterkant van deze knop om hem naar links of rechts te verplaatsen.



Door de ring rennen: Druk tegelijkertijd op de A en de B knop om hem met rennen te laten beginnen en houd beide knoppen ingedrukt om hem door te laten rennen.

Uit de touwen terugveren: Druk tegelijkertijd op de A en de B knop en ren recht op de touwen in.

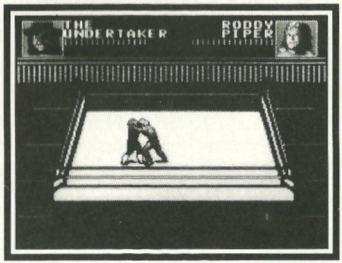
In en uit de ring klimmen: Breng de worstelaar met de vierpuntsdruktoets rechtstreeks naar de touwen aan de linker- of rechterkant van de ring. Het is niet mogelijk deze aan de voor- of achterkant in te klimmen of te verlaten.

EEN OFFENSIEF

Hierna volgen de belangrijkste aanvallende bewegingen.

Tegen een tegenstander aan gaan staan en hem vastgrijpen: Loop rechtstreeks tegen de tegenstander op. Als beide worstelaars tegen elkaar oplopen, is de worstelaar die de meeste kracht over heeft in het voordeel.

Als de worstelaar van de speler in het nadeel is, moet herhaaldelijk op de A knop worden gedrukt om hem te laten proberen zijn tegenstander te overmeesteren.



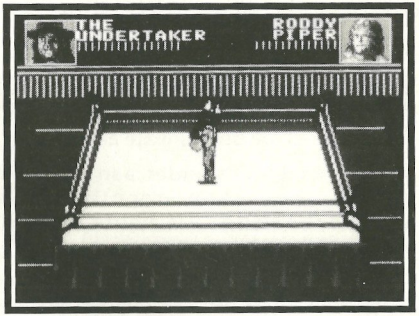
De worstelaar die in het voordeel is, heeft dan echter vier mogelijkheden:

1. Een kopstoot uitdelen door op de A knop te drukken.

2. De tegenstander een klap geven door op de B knop te drukken.

3. De tegenstander in de touwen smijten, een "turnbuckle" (spanschroef) uitvoeren of hem tegen de kooi aan smijten door tegelijkertijd op de B knop en op één van de vier kanten van de vierpuntsdruktoets te drukken.

4. De tegenstander tegen de mat werpen door tegelijkertijd op de A en de B knop te drukken.



Om een tegenstander een vuistslag te geven moet op de A knop worden gedrukt terwijl hij staat of als hij rent terwijl de worstelaar van de speler staat.

Om een tegenstander te schoppen moet op de B knop worden gedrukt terwijl de worstelaar van de speler staat en de tegenstander ook staat of rent. Om een tegenstander te schoppen terwijl de worstelaar van de speler zelf rent, moet tegelijkertijd op de A en de B knop worden gedrukt. **(N.B: Als geprobeerd wordt een tegenstander te schoppen terwijl de eigen worstelaar onmiddellijk nadat deze uit de touwen is teruggeveerd aan het rennen is, resulteert dit in een valschop).**

Om de eigen worstelaar op een tegenstander die op de grond ligt te laten dansen, moet op de B knop worden gedrukt als die eigen worstelaar staat of rent.

HET MATREPERTOIRE UITBREIDEN

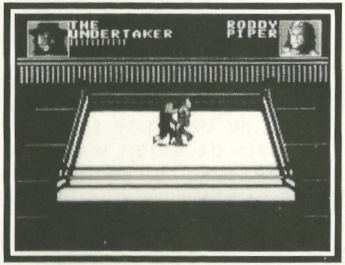
Nu de basisprincipes van de bewegingen door de ring en het aanvallen van een tegenstander bekend zijn, wordt het tijd wat nieuwe manoeuvres te leren.

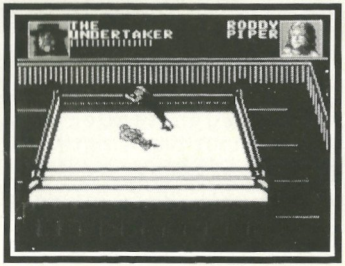
Om een "clothesline" op een tegenstander uit te voeren: Druk tijdens het rennen op de B knop.

Om een tegenstander een schouderstoot te geven: Druk als de eigen worstelaar rent en de tegenstander op hem af rent op de A knop.

Om de eigen worstelaar op de tegenstander te laten vallen als die op de mat ligt: Laat hem op die tegenstander af rennen en druk op de A knop.

Om een elleboogval op een tegenstander uit te voeren: Controleer eerst of deze wel op de mat ligt. Druk als de eigen worstelaar staat op de A knop of druk, als hij aan het rennen is, tegelijkertijd op de A en de B knop.





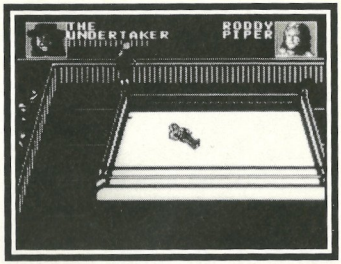
EEN AANVAL DOOR DE LUCHT UITVOEREN

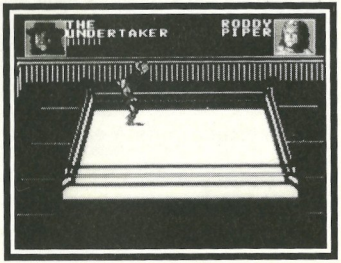
Manoeuvres door de lucht kunnen worden uitgevoerd vanaf de bovenste spanschroef (vliegende ellebogen) of tijdens het gevecht op de mat (vliegende "clotheslines" en hoge valschoppen).

Om op de bovenste spanschroef te klimmen: Verplaats de eigen worstelaar naar de hoek van de ring en druk vervolgens op de vierpuntsdruktoets in de diagonale richting naar de betreffende hoek. De eigen worstelaar klimt dan op de bovenste spanschroef.

Om van de bovenste spanschroef af te klimmen: Druk op de B knop.

Om de vliegende elleboog vanaf de bovenste spanschroef uit te voeren: Druk op de A knop. Als de tegenstander staat, wordt deze elleboogstoot tegen zijn hoofd gegeven; als de tegenstander op de mat ligt, wordt de elleboogstoot op zijn borst gegeven.



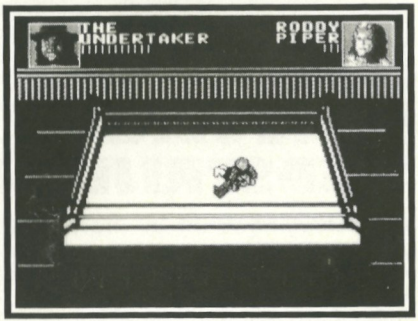


Om een vliegende "clothesline" uit te voeren: Laat de eigen worstelaar vanuit de touwen terugveren en druk zodra hij daar weer uit is gekomen op de A knop.

Om een vliegende valschop uit te voeren: Laat de eigen worstelaar vanuit de touwen terugveren en druk zodra hij daar weer uit is gekomen tegelijkertijd op de A en de B knop.

PROBEREN DE TEGENSTANDER VAST TE PINNEN

Om te proberen een tegenstander tegen de mat te drukken, moet tegelijkertijd op de B knop en op de onderkant van de vierpuntsdruktoets worden gedrukt als hij op de mat ligt. Maar denk eraan: een poging tot vastdrukken is nog geen overwinning, tenzij dat drie volle seconden achter elkaar lukt. Als de tegenstander zich weet los te schoppen voordat er tot drie is geteld, gaat de strijd gewoon door.

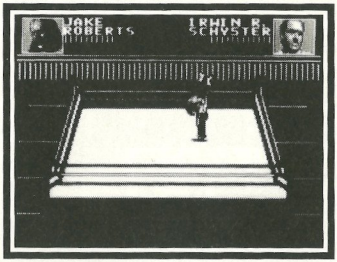


VERDEDIGEN

In de loop van de strijd is het mogelijk enkele verdedigende acties uit te voeren.

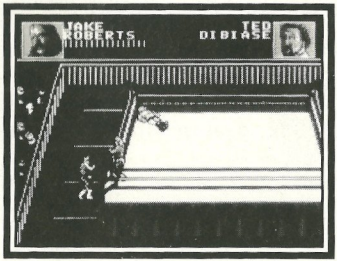
1. Telkens als de eigen worstelaar op de mat ligt, kan zo snel mogelijk achter elkaar op de A knop worden gedrukt om hem weer op de been te krijgen. Het aantal keren dat deze knop moet worden ingedrukt, hangt af van de nog resterende kracht van de eigen worstelaar.

2. Als de eigen worstelaar staat en zijn tegenstander op hem af rent, druk dan tegelijkertijd op de A en de B knop. Hierdoor wordt de tegenstander met een daverende slag tegen de mat geslagen.

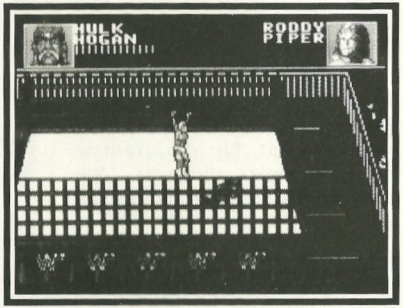


"TAG TEAM"-WEDSTRIJDEN

Alle bewegingen uit de individuele gevechten kunnen ook tijdens de "tag team"- wedstrijden worden gebruikt. Wil een worstelaar zich uit de wedstrijd laten tikken, druk dan op de A knop als hij vlak bij zijn partner is.



KOOIWEDSTRIJDEN



Alle bewegingen die tijdens individuele en "tag team"-wedstrijden worden gemaakt, kunnen ook tijdens kooiwedstrijden worden uitgevoerd. Maar omdat hierbij geen touwen worden gebruikt, zijn die voor bewegingen waarbij een worstelaar zich daaruit terug kan laten veren (valschoppen en vliegende "clotheslines") niet meer nodig.

Om een kooiwedstrijd te winnen moet één van de twee volgende dingen worden gedaan:

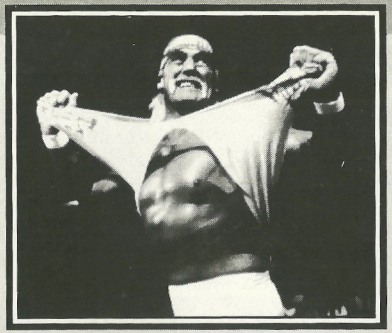
(1) Klim bovenin de kooi terwijl de tegenstander op de mat ligt. Loop daarvoor tegen de kooi aan en druk vervolgens snel achter elkaar op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets.

(2) De tegenstander tegen de mat drukken. Om te proberen bovenop de tegenstander te vallen teneinde hem vast te drukken, moet tegelijkertijd op de B knop en op de onderkant van de vierpuntsdruktoets worden gedrukt.

KENNISMAKING MET DE WWF SUPERSTARS

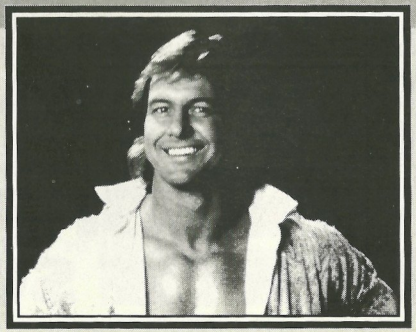
HULK HOGAN 2,03 m, 137 kg

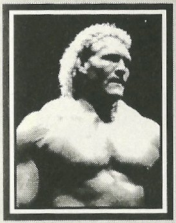
Slechts eens in zijn leven komt een mens een type worstelaar als de onsterfelijke Hulk Hogan tegen. Met zijn enorme kracht, zijn diep gewortelde sportiviteit en zijn ongeëvenaarde gevolg van fans staat de "Hulkster" nu al bijna tien jaar aan de top van de WWF. Sommigen beweren, dat hij de grootste worstelaar aller tijden is. Zijn miljoenen fans overal ter wereld zullen dat van harte beamen!



RODDY PIPER 1,86 m, 110 kg

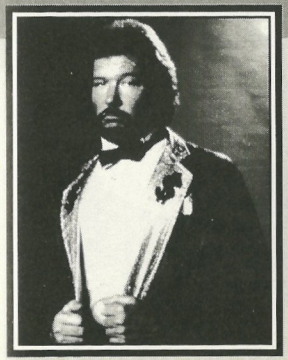
"Rowdy" Roddy Piper is geboren in Glasgow, Schotland. Zijn bijnaam ("Rowdy" = ruwe kerel) dankt hij aan het feit, dat hij buiten de ring even vaak te keer gaat als tijdens het worstelen in die ring. En dat maakt het uiterst moeilijk voor elke tegenstander die graag "wetenschappelijk" op de mat worstelt. Maar wie daar dieper bij nadenkt moet constateren, dat "Rowdy" Roddy het feitelijk al zijn tegenstanders moeilijk maakt.

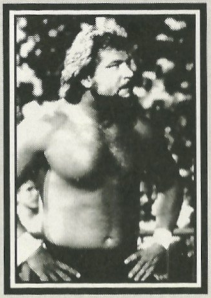




SID JUSTICE 2,05 m, 145 kg

Degenen die ooit dicht genoeg bij Sid hebben gestaan om hem recht in zijn ogen te kijken, zeggen dat die ogen een angstwekkend gevoel van vastberadenheid en doelgerichtheid uitstralen. Maar zijn houding is wat Justice betreft nog maar het begin: deze man beschikt over keihard gestel van spieren en pezen zoals weinig anderen dat hebben.





TED DI BIASE 1,88 m, 108 kg

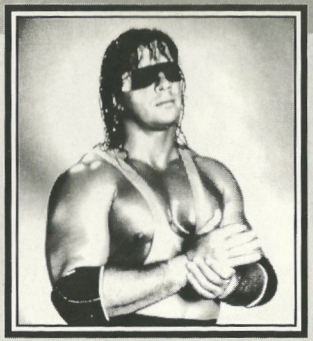
"Elke man heeft zijn prijs", beweert Ted DiBiase, de man van een miljoen, die met evenveel vaardigheid als omkoperij tot de hoogste rangen van de WWF is doorgedrongen (ooit heeft hij zelfs geprobeerd de WWF Kampioenschapsriem te kopen!). DiBiase wordt verteerd door hebzucht, maar is ook een bewezen technicus in de ring die zich helemaal niet op een makkelijke manier van een gevecht hoeft af te maken.

THE MOUNTIE 1,88 m, 112 kg

Uit het uitgestrekte witte noorden komt The Mountie, een fantastische technische worstelaar en een vaardige knokker die iedereen bij de WWF heeft gewaarschuwd: "Doe de dingen zoals ik zeg dat ze moeten worden gedaan... of betaal anders de prijs van een pijnlijke en vernederende nederlaag." Deze zelfbenoemde wetshandhaver van de WWF zal nooit rusten voordat hij zijn man en de overwinning te pakken heeft... wat hem meestal nog lukt ook!

THE UNDERTAKER 2,08 m, 150 kg

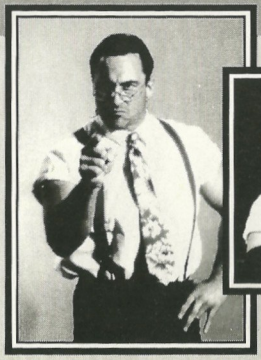
Het asgrauwe gezicht dat vanachter de grote zwarte hoed tevoorschijn komt is als een visioen vanuit het graf. Maar laat niemand zich vergissen: De Undertaker (begrafenisondernemer) is niet van plan voor wie dan ook te gaan liggen en zich dood te houden. Zijn diepe belangstelling voor zaken die met het kerkhof te maken hebben mag dan bizar overkomen, als de bel eenmaal heeft gerinkeld, is hij even moeilijk te verslaan als Magere Hein zelf!



BRET "HIT MAN" HART

1,82 m, 105 kg

Pond voor pond is Bret "Hit Man" Hart misschien wel de beste worstelaar ter wereld. Hij is opmerkelijk snel en lenig en zijn aanvallen door de lucht behoren tot de beste in de hele sport. Eén van Harts favoriete wapens is de valschop, die hij met grote precisie uitvoert. Maar hij is daarnaast zo veelzijdig, dat hij vrijwel elke manoeuvre met grote vaardigheid en effectiviteit weet uit te voeren.

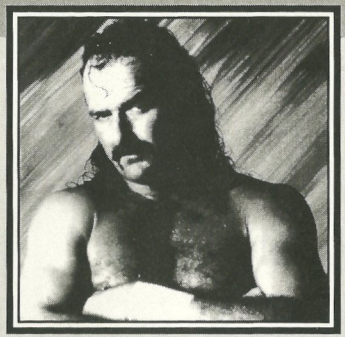


IRWIN R. SCHYSTER 1,88 m, 107 kg

Telkens als Irwin R. Schyster de ring instapt, inventariseert hij zichzelf zeer nauwgezet. Hij is een solide,wetenschappelijke worstelaar die, merkwaardig genoeg, het liefst worstelt in een kostuum en bretellen. Het komt maar zelden voor dat IRS zich echt moet inspannen om zijn persoonlijke doelstelling aan overwinningen te behalen. Tegenstanders vinden zijn uitdaging van hun vaardigheden uiterst inspannend.

JAKE ROBERTS 1,96 m, 112 kg

"Vertrouw nimmer een slang", zegt men vaak, en waar het Jake Roberts betreft, is er nooit een treffender uitspraak gedaan. Deze achterbakse deelnemer mag even graag iemand stiekem van achteren aanvallen als hem in een eerlijke strijd van voren te lijf te gaan. Dergelijke tactieken leiden tot angst en respect bij de tegenstanders, die vaak veel moeite hebben met de onevenwichtige mentale instelling van "The Snake".



"MACHO MAN"

RANDY SAVAGE 1,88 m, 112 kg

Als de majestueuze tonen van "Pomp and Circumstance" door de arena weerklinken, weten de fans dat "Macho Man" Randy Savage op weg is naar de ring. Hij is één van de kleurrijkste deelnemers die de WWF ooit heeft gekend, maar daarnaast is Macho Man ook één van de gevaarlijkste. Kijk uit voor zijn aanvallen door de lucht, vooral voor die vliegende ellebogen vanaf de bovenste spanschroef!

NOTES

NOTES

90 dagen garantie
Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstrukliefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.
Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschal.

WWF* Wrestlemania* Steel Cage Challenge* is een handelsmerk van TitanSport, Inc. Alle rechten voorbehouden. Hulk Hogan**, Hulkamania** en Hulkster** zijn handelsmerken van de Marvel Entertainment Group, Inc. Exclusief in licentie gegeven aan TitanSports, Inc. Alle overige onderscheidende namen van figuren, titels en aanverwante termen die in deze handleiding worden gebruikt zijn handelsmerken van TitanSports, Inc. Alle rechten voorbehouden. Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ en de officiële zegels zijn handelsmerken van Nintendo Co., Ltd. LJN® is een gedeponeerd handelsmerk van LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. Alle rechten voorbehouden.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, Paris, France

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON